
vtech®
KUNSTKURS
V.SMILE
MAGIC MALBOARD
Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

wir von **VTech®** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen.*

Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe ***V.Smile™ Das Lernspiel-System*** *gekauft. Unsere* ***V.Smile™*** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile™*** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht ***VTech®*** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu **VTech®** *und weiteren* **VTech®** *Lernspielprodukten finden Sie unter:* ***www.vtech.de***

EINLEITUNG

V.Smile™ Magic Malboard – zusammen mit der V.Smile™ Lernkonsole kann man nun kreativ spielen und Bilder interaktiv und selbständig am Fernseher malen. Die mitgelieferte Lernspiel-Kassette bringt viel Lern- und Zeichenspaß durch verschiedene Malkurse, Freies Zeichnen sowie Cartoons, Animationen und vieles mehr! Die altersgerecht abgestimmten Lerninhalte der V.Smile™ Lernspiel-Kassette garantieren eine optimale Förderung Ihres Kindes.

Verschiedene **Schwierigkeitsstufen** bieten Ihrem Kind immer neue Herausforderungen und steigern somit das Selbstvertrauen.

Also, worauf warten Sie noch? Schließen Sie Ihr **Magic Malboard** direkt an die Joystick-Buchse Ihrer V.Smile™ Lernkonsole an und los geht`s! Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Malen und Lernen.



ENERGIEVERSORGUNG

INHALT DER PACKUNG

- 1 x V.Smile™ Magic Malboard
- 1 x V.Smile™ Lernspiel “Zeichenatelier”
- 1 x Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur von Fachpersonal durchgeführt werden.

Dieses Lernspielzeug enthält zerbrechliche Teile und Kleinteile, es ist daher nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

BESONDERHEITEN DES V.SMILE™ MAGIC MALBOARDS



Freies Zeichnen-Taste

Drücken Sie auf diese Taste, um direkt in den Modus Freies Zeichnen zu wechseln. Wenn Sie die Taste “Freies Zeichnen” drücken, stoppt das jeweilige Spiel oder der Kunstkurs. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich beenden wollen. Bewegen Sie den magischen Stift oder die Pfeiltasten auf “Ja”, um das gegenwärtige Spiel zu beenden und direkt in den Modus “Freies Zeichnen” zu gelangen. Bewegen Sie den Stift oder die Pfeiltasten auf “Nein”, um weiter zu spielen. Drücken Sie die OK-Taste zur Bestätigung.

Hilfe-Taste

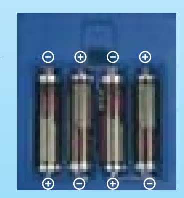
Drücken Sie die Hilfe-Taste, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiel betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen die die Antwort “Ja”. Wählen Sie “Nein”, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Pfeil-Tasten	Drücken Sie nach rechts, links, oben oder unten auf den Pfeil-Tasten, um auf dem Bildschirm etwas auszuwählen.
OK-Taste	Drücken Sie die OK-Taste (OK), um Ihre Auswahl zu bestätigen oder um verschiedene Spielaktionen auszuführen.
Kabel	Verbinden Sie dieses Kabel mit der Joystick Buchse von Spieler 1 an der **V.Smile™ Lernkonsole**.
Zeichenfeld	Drücken Sie den Stift auf das Zeichenfeld, um ein Spiel auszuwählen oder um zu zeichnen.
Magischer Stift	Benutzen Sie den Stift, um ein Spiel auszuwählen, zu zeichnen und um ein Spiel zu beenden.

ENERGIEVERSORGUNG



Das V.Smile™ Magic Malboard wird mit 4 x Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

EINLEGEN DER BATTERIEN

1. Vergewissern Sie sich, dass das Lernspielzeug ausgeschaltet ist.
2. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich auf der Rückseite des Lernspielzeuges. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 4 x Mignon-Batterien (AA/LR6) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefachs dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Verschließen Sie nun wieder das Batteriefach.

BATTERIEHINWEISE

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien. Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterientyp.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.

- Verwenden Sie bitte keine wiederaufladbaren Batterien.
- Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, entnehmen Sie diese vor dem Laden aus dem Spielzeug und verwenden nur dafür vorgesehene Ladegeräte.
- Bitte aufladbare Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen laden.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

FÜR EINWANDFREIE FUNKTION UND LANGEN SPIELSPASS EMPFEHLEN WIR:

BATTERIEN GEHÖREN NICHT IN DEN HAUSMÜLL UND DÜRFEN NICHT VERBRANNT WERDEN. SCHONEN SIE IHRE UMWELT UND GEBEN SIE BITTE LEERE BATTERIEN AN DEN SAMMELSTELLEN AB. DANKE!

Anschluss an die V.Smile™ Lernkonsole

- Bevor Sie das **V.Smile™ Magic Malboard** an Ihre **V.Smile™ Lernkonsole** anschließen, prüfen Sie ob die **V.Smile™ Lernkonsole** funktioniert. Drücken Sie dazu die **Ein-Taste** auf der Vorderseite der **V.Smile™ Lernkonsole**. Die **Ein-Taste** sollte jetzt leuchten. Leuchtet sie nicht, prüfen Sie im Falle des Betreibens mit einem Netzteil, ob dieses richtig eingesteckt wurde. Im Batteriebetrieb überprüfen Sie bitte, ob die Batterien ordnungsgemäß eingelegt wurden. Achten Sie immer darauf, dass die Batterien richtig eingelegt werden. Falsch eingelegte Batterien können die ordnungsgemäße Funktion der **V.Smile™ Lernkonsole** beeinträchtigen oder das Gerät beschädigen.



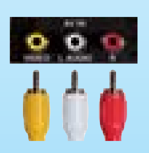
Verbinden Sie das Kabel des **V.Smile™ Magic Malboard** mit der Joystick Buchse des Spieler 1 von der **V.Smile™ Lernkonsole**, wie auf der Abbildung dargestellt.

Anschluss an das Fernsehgerät

Vor dem Verbinden der **V.Smile™ Lernkonsole** mit Ihrem Fernsehgerät schalten Sie bitte alle Geräte aus.

Verbinden Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Ihrem Fernsehgerät, indem Sie die farbigen Stecker (CINCH-Stecker) der **V.Smile™ Lernkonsole** in die gleichfarbigen Video- bzw. Audio-Buchsen (CINCH-Buchsen) Ihres Fernsehgerätes einstecken.

Für Fernsehgeräte mit Stereo-Audio-Eingängen:



- Verbinden Sie den gelben Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der gelben Video-Buchse Ihres Fernsehgerätes.
- Verbinden Sie den roten und weißen Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der roten und weißen Audio-Buchse Ihres Fernsehgerätes.

Für Fernsehgeräte mit einem Mono-Audio-Eingang:



- Verbinden Sie den gelben Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der gelben Video-Buchse Ihres Fernsehgerätes.
- Verbinden Sie den weißen Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der weißen Audio-Buchse Ihres Fernsehgerätes.

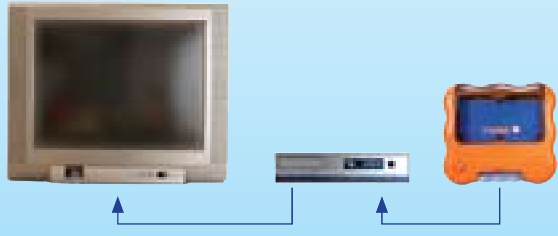
Für Fernsehgeräte mit einem SCART-Anschluss:

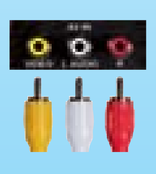
Wenn Ihr Fernsehgerät nur über einen SCART-Anschluss verfügt, verwenden Sie bitte den beiliegenden SCART-Adapter der V.Smile™ Lernkonsole.

- Verbinden Sie den gelben Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der gelben Video-Buchse des SCART-Adapters.
- Verbinden Sie den roten und weißen Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der roten und weißen Audio-Buchse des SCART-Adapters.
- Stecken Sie den SCART-Adapter in die SCART-Buchse Ihres Fernsehgerätes.
- Stellen Sie an Ihrem Fernsehgerät den Video- bzw. AV-Kanal ein. Über die korrekte Einstellung des gewünschten Video- bzw. AV-Kanals informieren Sie sich ggf. in der Bedienungsanleitung Ihres Fernsehgerätes.

Anschluss an den Videorecorder:

Für den Fall, dass Ihr Fernsehgerät weder über Video- und Audio-Buchsen noch über einen SCART-Anschluss verfügt, gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die **V.Smile™ Lernkonsole** an Ihren Videorecorder oder DVD-Spieler anzuschließen. Voraussetzung ist, dass diese Geräte über die benötigten Video- bzw. Audio-Eingangsbuchsen verfügen.





- Verbinden Sie den gelben Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der gelben Video-Buchse Ihres Videorekorders.
- Verbinden Sie den roten und weißen Stecker des V.Smile™ Lernkonsole-Kabels mit der roten und weißen Audio-Buchse Ihres Videorekorders.
- Bei Aufleuchten der **Fernseh-Kontrollleuchte** ist die **V.Smile™ Lernkonsole** richtig angeschlossen.

SPIELBEGINN

- Prüfen Sie zu Beginn, ob die **V.Smile™ Lernkonsole** ausgeschaltet ist.
- Stecken Sie die **V.Smile™ Lernspielkassette** fest in den Steckplatz auf der Vorderseite der V.Smile™ Lernkonsole des Gerätes und achten Sie darauf, dass die Vorderseite der Kassette zu Ihnen nach vorne zeigt.
- Schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ein, indem Sie die **Ein-Taste** drücken.

Benutzen Sie den **magischen Stift**, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie dazu den Stift auf das Zeichenfeld des **V.Smile™ Magic Malboards** oder wählen Sie mit Hilfe der Pfeil-Tasten ein Spiel aus und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.



1. Freies Zeichnen

In diesem Menü kann gezeichnet werden, was man möchte. Hierbei stehen verschiedene Farben, Formen, unterschiedliche Stempel, Animationen und Hintergründe zur Verfügung. Die selbst gemalten Bilder können auch gespeichert werden.

2. Kunstkurs

Im Menü Kunstkurs können Sie je nach Wunsch eine der 7 verschiedenen Zeichenstunden auswählen. Wählen Sie den gewünschten Kunstkurs mit dem magischen Stift oder den Pfeil-Tasten aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den Zeichenstunden finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Lernspiele- Kunstkurs“.

3. Kreativitätsspiele

Im Menü Kreativitätsspiele können Sie frei wählen, welches der beiden Spiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Spiel für ein bestimmtes Lernziel.

Hinweis: Nähere Beschreibung zu den Kreativitätsspielen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Kreativitätsspiele“.

4. Zeichenübungen

Im Menü Zeichenübungen stehen zwei verschiedene Übungen zur Verfügung, um die Kreativität zu fördern.

Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den Zeichenübungen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Zeichenübungen“

5. Einstellungen

Bewegen Sie den **magischen Stift** oder die **Pfeil-Tasten**, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

Leben: Unendlich/Normal

Wählen Sie im Menü Leben „Unendlich“, so stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung. Wählen Sie im Menü Leben „Normal“, so stehen Ihnen eine begrenzte Anzahl an Leben zur Verfügung. Sind diese Leben aufgebraucht, ist das Spiel vorbei.

Musik: Ein/Aus

Wählen Sie Musik „Ein“, so ist die Hintergrundmusik aktiviert. Wählen Sie Musik „Aus“, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert.

Schwierigkeitsstufen: Leicht/Schwer

Um die Schwierigkeitsstufen zu ändern, bewegen Sie den magischen Stift oder die Pfeiltasten nach links für die Schwierigkeitsstufe „Leicht“ oder nach rechts für „Schwer“. Bestätigen Sie ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Spieleinstellungen

Sie können direkt in den Menüs Kunstkurs, Kreativitätsspiele und Zeichenübungen die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Spielstart

- Für den Modus „Freies Zeichnen“ wählen Sie bitte das Feld „Freies Zeichnen“ aus.
- Für den Modus „Kunstkurs“ wählen Sie bitte das Feld „Kunstkurs“ aus.
- Für den Modus „Kreativitätsspiele“ wählen Sie bitte das Feld „Kreativitätsspiele“ aus.
- Für den Modus „Zeichenübungen“ wählen Sie bitte das Feld „Zeichenübungen“ aus.

SPIELE

Lerninhalte

Freies Zeichnen: Förderung der Kreativität und Fantasie

Kunstkurs:

Zeichenstunde 1	Linien zeichnen	verschiedene Linien zeichnen
Zeichenstunde 2	Formen zeichnen	verschiedene Formen zeichnen
Zeichenstunde 3	Formen und mehr	Formen zusammenstellen zu einem Gegenstand

Zeichenstunde 4	Füllfarbe	Farben
Zeichenstunde 5	Farben mischen	Grund- und Mischfarben
Zeichenstunde 6	Gegenstände zeichnen	verschiedene Gegenstände zeichnen lernen
Zeichenstunde 7	Animation	Zeichentrickfilme zusammenstellen und Reihenfolgen bilden

Kreativitätsspiele

Spiel 1	Regenbogen Jagd	Farben, Problemlösung
Spiel 2	Spielzeugmacher	Zuordnung von Gegenständen und Farben

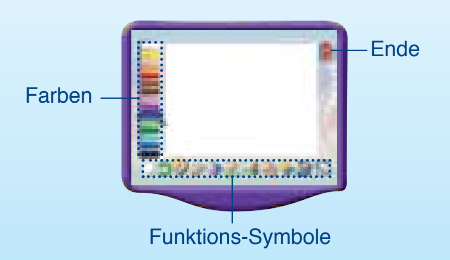
Zeichenübungen

Übung 1	Animationsgestalter	Zeichnen, Filmsequenzen zusammenstellen, Kreativität
Übung 2	Färben	Zusammenstellung von Farben, Kreativität

Menü „Freies Zeichnen“:

Grundlegende Bedienung des magischen Stifts/Pfeiltaste

←	Cursor bewegt sich nach links
→	Cursor bewegt sich nach rechts
↑	Cursor bewegt sich nach oben
↓	Cursor bewegt sich nach unten
OK-Taste	Bestätigung der Auswahl/ Benutzung der gegenwärtig aktuellen Funktion
Stift nach oben bewegen	Cursor bewegt sich nach oben
Stift nach unten bewegen	Cursor bewegt sich nach unten
Stift nach links bewegen	Cursor bewegt sich nach links
Stift nach rechts bewegen	Cursor bewegt sich nach rechts
Stift auf das Zeichenfeld drücken	Bestätigung der Auswahl/Benutzung der gegenwärtig aktuellen Funktion



Erklärung der Funktions-Symbole:

Cursor	Der Cursor ist auf dem Bildschirm sichtbar, wenn z. B. gezeichnet wird.
Farben	Aus dieser Farbpalette können die gewünschten Farben ausgewählt werden.
Löschen	Durch Drücken dieses Symbols kann das gegenwärtige Bild gelöscht werden.
Zurück	Durch Drücken dieses Symbols kann das zuletzt Gemalte rückgängig gemacht werden.
Stift	Benutzen Sie den Bleistift, um Linien zu zeichnen. Dabei ist die eingestellte Farbe automatisch schwarz. Um eine andere Bleistiftstärke auszuwählen, drücken Sie auf das Stift-Symbol und wählen Sie zwischen den angezeigten Stiften den gewünschten aus.
Radiergummi	Benutzen Sie den Radiergummi, um Linien o. ä. zu löschen. Um die Stärke des Radiergummis zu verändern, drücken Sie auf das Radiergummi-Symbol und wählen Sie zwischen den nun angezeigten die gewünschte Stärke aus.
Farbfüllung	Wählen Sie dieses Symbol, um Gegenstände, Formen oder den Hintergrund mit Farbe zu füllen.
Linien und Formen	Drücken Sie auf dieses Symbol, um aus unterschiedlichen Linien und Formen auszuwählen. Wenn Sie eine ausgewählt haben, drücken Sie auf das Zeichenfeld und ziehen Sie die Linie oder Form in die von Ihnen gewünschte Größe. Die Linienstärke ist abhängig von den zuvor getroffenen Einstellungen.

Stempel	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen verschiedenen Stempeln auszuwählen.
Kopieren	Drücken Sie auf dieses Symbol, um einen Teil von Ihrem Bild zu kopieren und an einer anderen Stelle des Bildes einzufügen.
Ausschneiden	Drücken Sie auf dieses Symbol, um einen Teil von Ihrem Bild auszuschneiden und an einer anderen Stelle des Bildes einzufügen.
Malwerkzeug für Fortgeschrittene	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen folgenden Funktionen zu wählen:
Animation	Drücken Sie auf dieses Symbol, um eine Animation auszuwählen und in ein Bild einzufügen.
Bewege die Animation	Drücken Sie auf dieses Symbol, um Ihre ausgewählte Animation an einen anderen Platz auf dem Bild zu verschieben.
Löschen der Animation	Drücken Sie auf dieses Symbol, um eine Animation zu löschen.
Füllung	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen verschiedenen Füllungen zu wählen.
Rand	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen verschiedenen Rändern zu wählen.
Hintergrund	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen verschiedenen Hintergründen zu wählen.
Meine Bilder	Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen folgenden Funktionen zu wählen.
Öffnen	Wählen Sie dieses Symbol, um ein vorhandenes Bild zu öffnen.
Speichern	Wählen Sie dieses Symbol, um ein gezeichnetes Bild zu speichern.
Diashow	Wählen Sie dieses Symbol, um mit einer Dia-Show von Ihren Bildern zu starten.
Ende	Drücken Sie auf dieses Symbol, um das Menü „Freies Zeichnen“ zu beenden.

Kunstkurs

Grundlegende Bedienung des magischen Stifts/Pfeiltasten

←	Cursor bewegt sich nach links
→	Cursor bewegt sich nach rechts
↑	Cursor bewegt sich nach oben
↓	Cursor bewegt sich nach unten
OK-Taste	Bestätigung der Auswahl/ Benutzung der gegenwärtig aktuellen Funktion
Stift nach oben bewegen	Cursor bewegt sich nach oben
Stift nach unten bewegen	Cursor bewegt sich nach unten
Stift nach links bewegen	Cursor bewegt sich nach links
Stift nach rechts bewegen	Cursor bewegt sich nach rechts
Stift auf das Zeichenfeld drücken	Bestätigung der Auswahl/Benutzung der gegewärtig aktuellen Funktion
Stift auf das Feld “Ende” drücken	Beendet die jeweilige Zeichenstunde

Zeichenstunde 1 - Linien zeichnen



Spielverlauf:

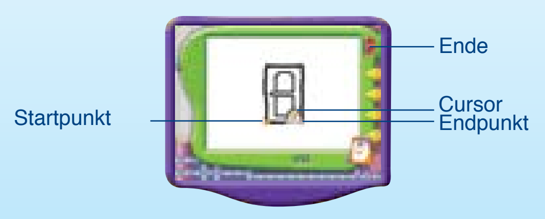
Lerne Schritt für Schritt, wie verschiedene Linien gezeichnet werden. Halte den magischen Stift nach unten und beginne die vorgegebene Linie ab dem Startpunkt zu zeichnen und folge der grauen Linie.

Lerninhalte: Verschiedene Linien zeichnen

Leicht: Es werden einfache Linien gezeichnet, wie z. B. horizontale, vertikale, schräge Linien sowie Kurven

Schwer: Es werden schwierigere Linien gezeichnet, wie z. B. wellenförmige, spiralförmige, bogenförmige und Zickzack-Linien

Zeichenstunde 2 - Formen zeichnen



Spielverlauf:

Lerne Schritt für Schritt, wie verschiedene Formen gezeichnet werden. Halte den magischen Stift nach unten und beginne die vorgegebene Form, ab dem Startpunkt, zu zeichnen und folge der grauen Linie.

Lerninhalte: Verschiedene Formen zeichnen

Leicht: Es werden einfache Formen gezeichnet, wie z. B. Quadrat, Rechteck und Kreis

Schwer: Es werden schwierigere Formen gezeichnet, wie z. B. Dreieck, Halbkreis, Trapez oder ein Oval

Zeichenstunde 3 - Formen und mehr



Spielverlauf:

Hier kann man lernen wie verschiedene geometrische Formen zu einem Gegenstand zusammen gesetzt werden können. Auf der rechten Seite des Bildschirmes sieht man die einzelnen Formen. Diese sollen auf die grau-schattierten Felder gezogen werden. Benutze den magischen Stift oder die Pfeiltasten, um eine Form auszuwählen und drücke auf die OK-Taste, um sie hoch zu heben. Dann wähle mit dem magischen Stift oder den Pfeiltasten die grau-schattierte Fläche aus, wo die Form abgelegt werden soll und drücke zur Bestätigung die OK-Taste oder mit dem magischen Stift auf diese Fläche.

Lerninhalte: Formen zusammenstellen zu einem Gegenstand

Leicht: Baue Gegenstände mit weniger Formen

Schwer: Baue Gegenstände mit mehr Formen

Zeichenstunde 4 - Füllfarbe



Spielverlauf:

Fülle die jeweils gesuchte Farbe in die gekennzeichneten Felder. Bewege den magischen Stift oder die Pfeiltasten zu der passenden Farbe und drücke zur Auswahl mit dem magischen Stift darauf oder drücke auf die **OK-Taste**. Drücke dann den **magischen Stift** auf das Feld mit der Farbe/ Zahl, um die Farbe in das Feld zu füllen.

Lerninhalte: Farben

Leicht: Es sind Farbpunkte in den Feldern vorgegeben und die Felder sollen mit der gleichen Farbe gefüllt werden.

Schwer: Es sind Zahlen in den Feldern vorgegeben. Die Felder mit den gleichen Zahlen müssen mit der gleichen Farbe ausgefüllt werden.

Zeichenstunde 5 - Farben mischen



Spielverlauf:

Mische zwei Farben und sehe welche Farbe dabei herauskommt. Drücke den **magischen Stift** auf zwei Farben am oberen Bildschirmrand, um

diese auszuwählen. Die Farben werden gemischt. Das Ergebnis ist dann auf der linken Seite des Bildschirms zu sehen.

Lerninhalte: Grund- und Mischfarben

Leicht: Vier Farben stehen zur Auswahl

Schwer: Sieben Farben stehen zur Auswahl

Zeichenstunde 6 - Gegenstände zeichnen



Spielverlauf:

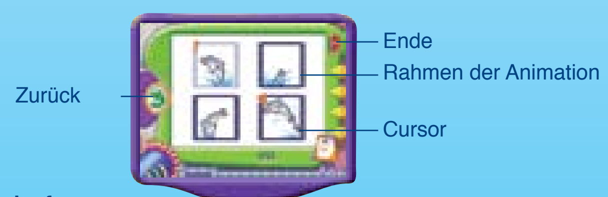
Lerne Schritt für Schritt wie Gegenstände gezeichnet werden. Halte den magischen Stift nach unten und beginne die vorgegebene Linie zu zeichnen, ab dem Startpunkt und folge der grauen Linie.

Lerninhalte: Verschiedene Gegenstände zeichnen

Leicht: Es werden in wenigen Schritten einfache Gegenstände gezeichnet

Schwer: Es werden in mehreren Schritten schwierigere Gegenstände gezeichnet

Zeichenstunde 7 - Animation



Spielverlauf:

Bilde eine Reihenfolge der einzelnen Rahmen, um daraus einen Zeichentrickfilm zu gestalten. Benutze den **magischen Stift** oder die Pfeiltasten, um den ersten Rahmen auszuwählen und drücke zur

Bestätigung mit dem **magischen Stift** auf den Rahmen oder die **OK-Taste**. Wähle dann den zweiten Rahmen aus usw. bis alle Rahmen ausgewählt worden sind. Viel Spaß beim Anschauen!

Lerninhalte: Reihenfolgen bilden, Zeichentrickfilm zusammen stellen

Leicht: Es sollen vier Rahmen in eine Reihenfolge gebracht werden

Schwer: Es sollen sechs Rahmen in eine Reihenfolge gebracht werden

Kreativitätsspiele

Spiel 1 – Regenbogen Jagd

Grundlegende Bedienung des magischen Stifts/Pfeiltasten

←	Figur bewegt sich nach links
→	Figur bewegt sich nach rechts
↑	Figur bewegt sich nach oben
↓	Figur bewegt sich nach unten
OK-Taste	Bestätigung der Auswahl/ Benutzung der gegenwärtig aktuellen Funktion
Stift nach oben bewegen	Figur bewegt sich nach oben
Stift nach unten bewegen	Figur bewegt sich nach unten
Stift nach links bewegen	Figur bewegt sich nach links
Stift nach rechts bewegen	Figur bewegt sich nach rechts
Stift auf das Zeichenfeld drücken	Bestätigung der Auswahl/Benutzung der gegewärtig aktuellen Funktion
Stift auf das Feld “Ende” drücken	Beendet das jeweilige Kreativitätsspiel



Spielfigur	mit dieser Figur wird gespielt
Leben	Hier wird angezeigt, wie viele Leben die Spielfigur noch hat
Eingesammelte Farben	Hier wird angezeigt, welche Farben für den Regenbogen schon eingesammelt worden sind

Bewegliche Hindernisse	Diesen Hindernissen sollte die Figur ausweichen
Zeitmesser	Hier wird die verbleibende Zeit angezeigt
Regenbogen Farben	Diese Farben des Regenbogens sollen eingesammelt werden
Falsche Farbe	Wenn eine falsche Farbe eingesammelt wird, werden Punkte abgezogen
Bonus-Symbol	Durch Einsammeln dieses Symbols bekommt man Extra-Punkte
Leben	Es können zusätzliche Leben eingesammelt werden
Schneller	Durch Einsammeln dieses Symbols kann schneller geflogen werden
Langsamer	Durch Einsammeln dieses Symbols kann langsamer geflogen werden

Spielverlauf:

Es sollen alle sieben Regenbogenfarben in dem Labyrinth eingesammelt werden. Pass auf die Hindernisse entlang des Weges auf und berühre nicht die Seiten des Labyrinths. Bewege den **magischen Stift** über das Zeichenfeld, um die Spielfigur zu bewegen.

Lerninhalte: Farben, Problemlösung

Leicht: Es sollen sieben Farben eingesammelt werden

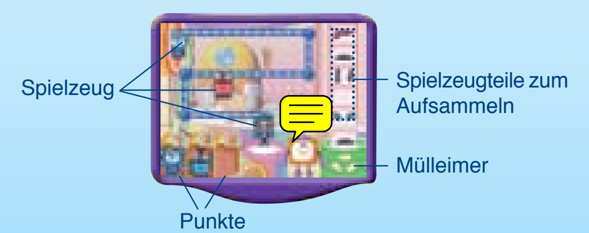
Schwer: Es sollen sieben Farben eingesammelt werden. Dabei steht auch die Farbe „Grau“ zur Verfügung, welche zu Punktabzug führt

Spiel 2 – Spielzeugmacher

Grundlegende Bedienung des magischen Stifts/Pfeiltasten

←	Figur bewegt sich nach links
→	Figur bewegt sich nach rechts
↑	Figur bewegt sich nach oben
↓	Figur bewegt sich nach unten
OK-Taste	Aufsammeln der passenden Spielzeugteile/Ablegen der Spielzeugteile am Spielzeug
Stift nach unten bewegen	Cursor bewegt sich nach unten

Stift nach links bewegen	Cursor bewegt sich nach links
Stift nach rechts bewegen	Cursor bewegt sich nach rechts
Stift auf das Zeichenfeld drücken	Aufsammeln der passenden Spielzeugteile/Ablegen der Spielzeugteile am Spielzeug
Stift auf das Feld “Ende” drücken	Beendet das jeweilige Kreativitätsspiel



Cursor Der Cursor zeigt an, wo man sich auf dem Zeichenfeld befindet.

Spielzeugteile zum Aufsammeln Hier sind passende Einzelteile zum Aufsammeln und Anbringen an die jeweiligen Spielzeugkörper

Spielzeuge An diese Spielzeugkörper sollen die passenden Einzelteile angebracht werden

Mülleimer Nicht passende Teile können in den Mülleimer geworfen werden

Punkte Hier wird der aktuelle Punktestand angezeigt

Spielverlauf:

Hier wird Spielzeug gebaut! Hilf mit und füge die passenden Teile an den jeweiligen Spielzeugkörper an. Wähle zuerst ein Spielzeugteil aus, indem du mit dem magischen Stift auf eines der Teile drückst und füge dann das Spielzeugteil, an, indem du mit dem magischen Stift auf den Spielzeugkörper drückst. Je mehr Spielzeuge gebaut werden, umso mehr Punkte gibt es!

Lerninhalte: Zuordnung von Gegenständen und Farben

Leicht: Jedes Spielzeug hat ein passendes Spielzeugteil.

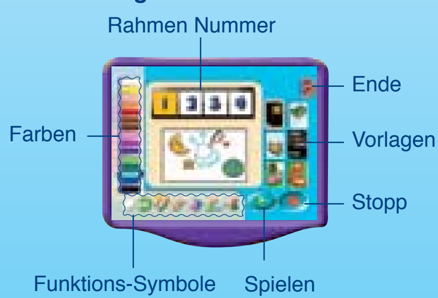
Schwer: Jedes Spielzeug hat drei passende Spielzeugteile.

Zeichenübungen

Grundlegende Bedienung des magischen Stifts /Pfeiltasten

←	Cursor bewegt sich nach links
→	Cursor bewegt sich nach rechts
↑	Cursor bewegt sich nach oben
↓	Cursor bewegt sich nach unten
OK-Taste	Aufsammeln der passenden Spielzeugteile/Ablegen der Spielzeugteile am Spielzeug
Stift nach oben bewegen	Cursor bewegt sich nach oben
Stift nach unten bewegen	Cursor bewegt sich nach unten
Stift nach links bewegen	Cursor bewegt sich nach links
Stift nach rechts bewegen	Cursor bewegt sich nach rechts
Stift auf das Zeichenfeld drücken	Bestätigung der Auswahl/Benutzung der gegewärtig aktuellen Funktion
Stift auf das Feld "Ende" drücken	Beendet das jeweilige Kreativitätsspiel

Übung 1 – Animationsgestalter



Farben	Aus dieser Farbpalette kann die gewünschte Farbe ausgewählt werden
Löschen	Durch Drücken diesen Symbols kann etwas gelöscht werden
Zurück	Durch Drücken diesen Symbols kann das zuletzt Gemalte rückgängig gemacht werden

SPIELE

Stift – Drücken Sie auf dieses Symbols, um Linien zu zeichnen. Dabei ist die eingestellte Farbe automatisch schwarz. Um eine andere Bleistiftstärke auszuwählen, drücken Sie auf das Stift-Symbol und wählen Sie zwischen den angezeigten Stiften aus.

Radiergummi – Benutzen Sie den Radiergummi, um Linien o.ä. zu löschen. Um die Stärke des Radiergummis zu verändern, drücken Sie auf das Radiergummi-Symbol und wählen Sie aus den nun angezeigten die gewünschte Stärke zwischen.

Farbfüllung – Wählen Sie dieses Symbol, um Gegenstände, Formen oder den Hintergrund mit Farbe zu füllen.

Linien und Formen – Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen unterschiedlichen Linien und Formen auszuwählen. Wenn Sie eines ausgewählt haben, drücken Sie auf das Zeichenfeld und ziehen Sie die Linie oder Form in die von Ihnen gewünschte Größe. Die Linienstärke ist abhängig von den zuvor getroffenen Einstellungen.

Stempel – Drücken Sie auf dieses Symbol, um zwischen verschiedenen Stempeln auszuwählen

Spielen – Wählen Sie dieses Symbol, um die Animation abzuspielen.

Stopp – Wählen Sie dieses Symbol, um die Animation anzuhalten.

Vorlagen – Wählen Sie eine Vorlage aus, um sie der Animation hinzu zu fügen.

Rahmen Nummer – Wählen Sie einen Rahmen aus, um mit der Animation zu beginnen.

Ende – Drücken Sie auf dieses Symbol, um die Übung beenden.

OK-Taste – Bestätigung der Auswahl/Benutzung der gegenwärtigen aktuellen Funktion.

Spielverlauf:

Hier kann ein eigener Zeichentrickfilm gestaltet werden! Zuerst soll ein Rahmen ausgewählt werden, indem mit dem magischen Stift auf einen

Rahmen gedrückt wird. Nun kann der Rahmen gestaltet werden, mit Hilfe der Funktions-Symbole am unteren Bildschirmrand oder durch Anklicken einer Vorlage am rechten Bildschirmrand. Wenn alle Rahmen gestalten worden sind, einfach auf die Spielen-Taste drücken und schon kann der eigene Film bestaunt werden. Zum Anhalten des Films auf die Stopp-Taste drücken.

Lerninhalte: Zeichnen, Filmsequenzen zusammenstellen, Kreativität

Leicht: Es sollen vier Rahmen gestaltet werden

Schwer: Es sollen sechs Rahmen gestaltet werden

Übung 2 – Färben



Farben	Aus dieser Farbpalette kann die gewünschte Farbe ausgewählt werden
Löschen	Mit diesem Symbol kann etwas gelöscht werden
Zurück	Mit diesem Symbol kann das zuletzt gemalte rückgängig gemacht werden
Bilder zur Auswahl	Es stehen sechs Bilder zum Ausmalen zur Auswahl
Ende	Drücke auf dieses Symbol, um die Übung beenden.

Spielverlauf:

Wähle ein Bild aus und fülle die angezeigten Flächen mit Farbe aus. Drücke mit dem magischen Stift auf eine Farbe, um sie auszuwählen und drücke dann den Stift auf die Fläche, auf welche Fläche die Farbe soll.

Lerninhalte: Zusammenstellung von Farben, Kreativität

Leicht: Gleiche Flächen werden automatisch mit der gleichen Farbe ausgefüllt

Schwer: Jede Fläche muss mit Farbe gefüllt werden

PFLEGEHINWEISE

1. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
2. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Lernspielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen.
4. Halten Sie das Lernspielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen. Reinigen Sie das Lernspielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
5. Bitte öffnen Sie das Lernspielzeug niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit dem der **V.Smile™ Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und der kurze Abstand zum Bildschirm zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat.

FEHLERBEHEBUNG UND PROBLEMLÖSUNG

Fehlermeldung	Ursache	Lösung
Das Licht der **Ein-Taste** leuchtet nicht, nachdem die **Ein-Taste** gedrückt wurde.	- Fehlende Stromverbindung	- Abhängig von der Art der Stromversorgung überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind oder ob das Netzteil ordnungsgemäß mit der V.Smile™ Lernkonsole verbunden ist
	- Das Programm muss neu gestartet werden	- Unterbrechen Sie für kurze Zeit jegliche Stromzufuhr zum Gerät (Entfernen von Batterien oder Netzteil). - Entfernen Sie die Lernspielkassette und fügen Sie diese nach kurzer Zeit wieder ein
Das Licht der **Ein-Taste** leuchtet, aber der Bildschirm zeigt kein Licht.	- Fehlerhafte Verbindung zum Fernsehgerät	- Prüfen Sie, ob der gelbe Video-Stecker (Cinch-Stecker) des Gerätes mit der Video-Buchse Ihres Fernsehgerätes (gewöhnlich auch gelb gekennzeichnet) fest verbunden ist. Bei der Benutzung des SCART-Anschlusses prüfen Sie auch, ob der SCART-Adapter fest in der SCART-Buchse Ihres Fernsehgerätes eingesteckt ist.

	- Der Fernsehkanal ist falsch ausgewählt	- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Fernsehgerät auch auf den richtigen Video-bzw. AV-Kanal eingestellt ist. Einige Fernsehgeräte besitzen mehrere Videoeingänge - stellen Sie sicher, dass Sie auch den Video-bzw. AV-Kanal benutzen der eingesteckt ist. Über die richtige Einstellung des AV-Kanals informieren Sie sich ggf. in der Bedienungsanleitung Ihres Fernseh- bzw. Videogerätes
Das Licht der **Ein-Taste** leuchtet. Der Bildschirm zeigt kein bzw. ein fehlerhaftes Bild. Die Aus-Taste funktioniert nicht.	- Das Programm muss neu gestartet werden	- Unterbrechen Sie für kurze Zeit jegliche Stromzufuhr zum Gerät (Entfernen von Batterien bzw. Netzteil) - Entfernen Sie die Lernspielkassette und fügen Sie diese nach kurzer Zeit wieder ein
Das Licht der Fernseh-Kontrollleuchte leuchtet. Der Bildschirm am Fernseher zeigt kein Bild an. Das Bild auf dem Fernsehgerät ist in Schwarz/ Weiß.	- Das TV-Verbindungskabel ist am Fernsehgerät nicht korrekt angeschlossen	- Prüfen Sie, ob der gelbe Video-Stecker (Cinch-Stecker) des TV-Verbindungskabels mit der Video-Buchse Ihres Fernsehgeräts (gewöhnlich auch gelb gekennzeichnet) fest verbunden ist.
	- Ihr Fernsehgerät unterstützt nicht den TV-Standart NTSC für den Video- bzw. AV-Kanal	- Prüfen Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Fernsehgerätes, ob IhrFernsehgerät den TV-Standard NTSC unterstützt. Prüfen Sie auch, ob und wie der TV-Standard an Ihrem Fernsehgerät eingestellt werden kann.
	- Video-Verbindung zum Fernsehgerät ist fehlerhaft	- Prüfen Sie, ob der gelbe Video-Stecker (Cinch-Stecker) des Geräts mit der Video-Buchse Ihres Fernsehgeräts (gewöhnlich auch gelb gekennzeichnet) fest verbunden ist. Bei der Benutzung des SCART-Anschlusses prüfen Sie auch, ob der SCART-Adapter fest in der SCART-Buchse Ihres Fernsehgeräts eingesteckt ist
Auf dem Fernsehgerät erscheint ein Bild, aber kein Ton.	- Die Stumm-Schaltung Ihres Fernsehgeräts ist aktiv.	- Prüfen Sie ob die Stumm-Schaltung Ihres Fernsehgeräts aktiv ist. Ggf. deaktivieren Sie diese Fernseh-Funktion.
	- Audio-Verbindung zum Fernsehgerät ist fehlerhaft.	- Prüfen Sie, ob der rote und weiße Audio-Stecker (Cinch-Stecker) des Gerätes mit den Audio-Buchsen Ihres Fernsehgerätes (gewöhnlich auch rot und weiß gekennzeichnet) fest verbunden ist. Bei der Benutzung des SCART-Anschlusses prüfen Sie, ob der SCART-Adapter fest in der SCART-Buchse Ihres Fernsehgerätes eingesteckt ist.
Das V.Smile™ Magische Malboard funktioniert nicht.	- Fehlerhafte Verbindung zur V.Smile™ Lernkonsole	- Vergewissern Sie sich, ob das Kabel des V.Smile™ Magic Malboards in die Joystick Buchse des Spieler 1 der V.Smile™ Lernkonsole eingesteckt ist
	- Das V.Smile™ Magic Malboard wurde nach Spielstart nochmals eingesteckt in die Joystick Buchse	- Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6)

NETZTEIL: DC 9V ⎓ 300mA + -◐- -

VERWENDEN SIE BITTE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN!

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____

Produktname: ____

Absender:

Name: ____

Straße: ____

PLZ: ________________________ Ort: __________________

Telefon: ____

________________________ ________________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)